



Docket No.: SHO-0035
(PATENT)

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of:
Nobuo YAEGASHI

Application No.: 10/697,040

Confirmation No.: 8364

Filed: October 31, 2003

Art Unit: N/A

For: GAMING MACHINE

Examiner: Not Yet Assigned

CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS

MS Missing Parts
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign applications filed in the following foreign countries on the dates indicated:

<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Date</u>
Japan	JP 2002-334119	November 18, 2002

In support of this claim, a certified copy of each said original foreign application is filed herewith.

Dated: June 21, 2004

Respectfully submitted,

By 
Brian K. Dutton

Registration No.: 47,255
RADER, FISHMAN & GRAUER PLLC
1233 20th Street, N.W., Suite 501
Washington, DC 20036
(202) 955-3750
Attorneys for Applicant

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日
Date of Application: 2002年11月18日

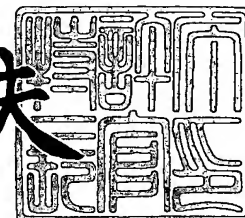
出願番号
Application Number: 特願2002-334119
[ST. 10/C]: [JP 2002-334119]

出願人
Applicant(s): アルゼ株式会社

2004年 3月30日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井康夫



出証番号 出証特2004-3026064

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-0931

【提出日】 平成14年11月18日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 5/04
A63F 7/02

【発明の名称】 メダル遊技機

【請求項の数】 5

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 号 有明フロンティアビル A 棟

【氏名】 八重樫 信夫

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100072604

【弁理士】

【氏名又は名称】 有我 軍一郎

【電話番号】 03-3370-2470

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 006529

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9814912

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 メダル遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

メダルを投入する開口部を有するメダル投入手段を備え、前記開口部からメダルを投入することにより、遊技が行なわれるメダル遊技機において、

前記メダル投入手段が、前記メダル遊技機の前面方向に突出し前記メダルを前記開口部まで案内するメダル案内突起により構成され、前記メダル案内突起が前記メダルの外周面と接触する内周部と、互いに離隔し内周部の両端の最上面に突出して位置する一対の突出部と、を備え、前記突出部の一方の稜線と水平線のなす角と、前記突出部の他方の稜線と水平線のなす角とが異なっていることを特徴とするメダル遊技機。

【請求項 2】

前記突出部の一方の稜線と水平線とがなす角は、前記突出部の他方の稜線と水平線とがなす角より大きくなっていることを特徴とする請求項 1 に記載のメダル遊技機。

【請求項 3】

前記突出部の一方の稜線の開口部側の始点の高さと前記突出部の他方の稜線の開口部側の始点の高さが同じであることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のメダル遊技機。

【請求項 4】

前記メダル投入手段を固定する台座部を備え、前記台座部の上面と水平線とがなす角が前記突出部の他方の稜線と水平線とのなす角と略等しいことを特徴とする請求項 1 ～ 3 に記載のメダル遊技機。

【請求項 5】

前記突出部の一方の最上端から最下端までを結ぶ線と水平線とがなす角は、前記突出部の他方の最上端から最下端までを結ぶ線と水平線とがなす角より小さいことを特徴とする請求項 1 ～ 4 に記載のメダル遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

本発明は、メダル投入口にメダルが投入されて遊技が行なわれるメダル遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来のパチスロ機は、特許文献1の図4に示すように、溝7a（以下、開口部という）の長手方向が機器前面に平行な横方向に形成されたコイン投入口7（以下、メダル投入手段という）を備えたもの主流であった。このような、従来のパチスロ機の大半は、特許文献1の図3に示すように、メダル投入手段7が機器の正面右側に備えられ、大半の遊技者は右手を利用し、メダル投入手段7の開口部7aにメダルを投入していた。この際、遊技者は、親指と人差し指を用いて複数のメダルを挟みメダル投入手段に投入するようにしていた。

さらに、従来のパチスロ機に備えられたコイン投入手段7を詳細に説明すると、コイン投入手段7は、特許文献1の図3、4に示すように、パチスロ機1の前面方向に突出しメダルを開口部まで案内するメダル案内突起により構成され、メダル案内突起がコインの外周面と接触する内周部と、互いに離隔し内周部の最上面に突出して位置する一対の突出部と、を備えていた。

【0003】

【特許文献1】

特開2000-167108号公報

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のパチスロ機に備えられたメダル投入手段にあつては、遊技者が複数のメダルを挟持した右手をメダル投入手段の開口部に投入する際に、遊技者の親指、人差し指又はメダル等が、突出部に衝突することにより、かかる挟持した複数のメダルの投入に失敗し、メダルを床に落としてしまうという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題を解決するためになされたもので、遊技者がメダルをメダル投入手段の開口部に投入する際、遊技者の親指、人差し指又はメダル等が突出部への衝突によるメダルの投入の失敗を軽減し、容易にメダルを開口部に投入することが可能なメダル遊技機を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】

請求項1記載の発明では、メダルを投入する開口部（例えば101）を有するメダル投入手段（例えば22）を備え、前記開口部からメダルを投入することにより、遊技が行なわれるメダル遊技機（例えば1）において、前記メダル投入手段が、前記メダル遊技機の前面方向に突出し前記メダルを前記開口部まで案内するメダル案内突起（例えば102）により構成され、前記メダル案内突起が前記メダルの外周面と接触する内周部（例えば104）と、互いに離隔し内周部の両端の最上面に突出して位置する一対の突出部（例えば110R、110L）と、を備え、前記突出部の一方の稜線（例えば105R）と水平線（例えばH）のなす角（例えば γ ）と、前記突出部の他方の稜線（例えば105L）と水平線（例えばH）のなす角（例えば β ）とが異なるよう形成されている。

この構成により、遊技者が右手に挟持した複数のメダルを開口部に投入する際、遊技者の親指、人差し指又はメダル等が突出部への衝突によるメダルの投入の失敗を軽減し、容易に開口部にメダルを投入することができる。

【0007】

請求項2記載の発明では、請求項1において、前記突出部の一方の稜線（例えば105R）と水平線（例えばH）とがなす角（例えば γ ）は、前記突出部の他方の稜線（例えば105L）と水平線（例えばH）とがなす角（例えば β ）より大きくなよう形成されている。

この構成により、遊技者が右手に挟持した複数のメダルを開口部に投入する際、遊技者の親指、人差し指又はメダル等が突出部への衝突によるメダルの投入の失敗を軽減し、容易に開口部にメダルを投入することができる。

【0008】

請求項3記載の発明では、請求項1又は2において、前記突出部の一方の稜線

(例えば 1 0 5 R) の開口部側の始点の高さ (例えば h_R) と前記突出部の他方の稜線 (例えば 1 0 5 L) の開口部側の始点の高さ (例えば h_L) が同じになるよう形成されている。

この構成により、遊技者が右手に挟持した複数のメダルを開口部に投入する際、開口部側においてメダルの前面幅方向への保持を強固にすることができる。

【0 0 0 9】

請求項 4 記載の発明では、請求項 1 ～ 3 において、前記メダル投入手段 (例えば 2 2) を固定する台座部 (例えば 1 0) を備え、前記台座部の上面と水平線 (例えば H) とがなす角 (例えば α) が前記突出部の他方の稜線 (例えば 1 0 5 L) と水平線 (例えば H) とのなす角 (例えば β) と略等しくなるよう形成されている。

この構成により、遊技者が右手に挟持した複数のメダルを内周部に当接させて開口部に案内する際、開口部側から離隔した内周部において複数のメダルを開口部に確実に案内することができる。

【0 0 1 0】

請求項 5 記載の発明では、請求項 1 ～ 4 において、前記突出部の一方の最上端 (例えば 2 0 0 R) から最下端 (例えば 2 0 1 R) までを結ぶ線と水平線とがなす角 (例えば θ_R) は、前記突出部の他方の最上端 (例えば 2 0 0 L) から最下端 (例えば 2 0 1 L) までを結ぶ線と水平線とがなす角 (例えば θ_L) より小さいよう形成されている。

この構成により、遊技者が右手に挟持した複数のメダルを突出部の一方の側面に沿って一对の突出部の間に挿入することができる。

【0 0 1 1】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の好ましい実施形態を図面に基づいて説明する。

図 1 は、本発明に係るメダル遊技機を「パチスロ機」に適用した実施の一形態を示している。なお、図 2 に、表示画面 5 a 全面に液晶表示がなされておらず、液晶の奥側に配置されたリール 3 などが透過表示されている状態を示す。

【0 0 1 2】

まず、構成を説明する。図1において、遊技機としてのパチスロ機1は、コイン、メダル等の遊技媒体を用いて遊技するものであるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【0013】

パチスロ機1の全体を形成しているキャビネット2の正面には、略垂直面としてのパネル表示部2aが形成され、その前面には矩形15インチの表示画面5aを有する液晶表示装置5が設けられる。この表示画面5aの略全面にわたって映像を表示できるようになっている。但し、BETランプ9a、9b、9c、WINランプ17、払出表示部18、クレジット表示部19及びボーナス遊技情報表示部20については、液晶表示領域外に別途、主制御回路71の制御で表示するように構成されている。

【0014】

この液晶表示装置5の構成は、図3に示すとおりである。図3において、液晶表示装置5の前面には透明アクリル板501が設けられ、次いで、リールガラスベース502、ベゼル金属枠503、液晶504、液晶ホルダ505、拡散シート506、導光板507、リアホルダ508、帯電防止シート509が順に重ねて取り付けられている。ここで、導光板507は、アクリル板などの裏面に、光を均一反射するための特殊な加工（レーザ加工を含む）が施された板材であり、光源としての冷陰極管511a、511bの光を端面から入光し、前記裏面で反射して均一に面発光させるものである。また、導光板507およびリアホルダ508には、縦長矩形の表示窓（図2に示す4L、4C、4R）が設けられている。この表示窓4L、4C、4Rは、液晶表示装置5を透して目視される。表示ドライバ512は、液晶表示装置505の上部に配設され、液晶504を表示させるものである。帯電防止シート509は、リール窓部（表示窓）に当たる部分に、塵、埃などが付着するのを防止するためのものである。蛍光管510は、表示窓用のバックライトとして用いられる。ここで、表示窓4L、4C、4Rは、蛍光管510からの光、この光がリール3の表面に反射した反射光、およびリール3に設けられたリールバックライト513の光を受けることとなる。これらの光により、液晶504が認識可能となる。なお、リールバックライト513は、リ

ールごとに L E D が縦に 3 個ずつ配列されたものであり、リール裏面側からリールの図柄を照明するようになっている。

【0 0 1 5】

また、表示窓 4 L、4 C、4 R には、入賞ラインとして水平方向にトップライン 8 b、センターライン 8 c およびボトムライン 8 d、斜め方向にクロスダウンライン 8 a およびクロスアップライン 8 e が設けられている。これらの入賞ラインは、後述の 1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、最大 B E T スイッチ 1 3 を操作すること、あるいはメダル投入手段 2 2 にメダルを投入することにより、それぞれ 1 本、3 本、5 本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後述する B E T ランプ 9 a、9 b、9 c が点灯されることで認識される。

【0 0 1 6】

キャビネット 2 の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄を配置した図柄列が描かれた 3 個のリール（左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R）が回転自在に横一列に設けられ、図柄列表示手段に含まれる。各リールの図柄は表示窓 4 L、4 C、4 R を通して観察できるようになっている。各リールは、定速回転（例えば 8 0 回転／分）で回転する。

【0 0 1 7】

表示窓 4 L、4 C、4 R の左側には、1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c、クレジット表示部 1 9 が設けられる。1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b および最大 B E T ランプ 9 c は、一つのゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「B E T 数」という）に応じて点灯する。

【0 0 1 8】

ここで、本実施形態では、一つのゲームは、全てのリールが停止したときに終了する。1 - B E T ランプ 9 a は、B E T 数が“1”で 1 本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。2 - B E T ランプ 9 b は、B E T 数が“2”で 3 本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。最大 B E T ランプ 9 c は、B E T 数が“3”で全て（5 本）の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。クレジット表

示部 19 は、7 セグメント LED から成り、貯留されているメダルの枚数を表示する。

【0019】

表示窓 4 L、4 C、4 R の右側には、WIN ランプ 17 および払出表示部 18 が設けられている。WIN ランプ 17 は、BB または RB の入賞が成立した場合に点灯し、BB または RB に内部当選した場合に所定確率で点灯する。払出表示部 18 は、7 セグメント LED から成り、入賞成立時のメダルの払出枚数を表示する。

【0020】

パネル表示部 2 a の表示画面 5 a の右側上部には、ボーナス遊技情報表示部 20 が設けられている。ボーナス遊技情報表示部 20 は、7 セグメント LED から成り、後で説明する RB ゲーム可能回数および RB ゲーム入賞可能回数等を表示する。

【0021】

表示画面 5 a の下方には略水平線の台座部 10 が形成され、表示画面 5 a には、前述した各種ランプ、表示部の他にアニメーション等による各種の演出や、従来の技術で述べた「補助期間」において「ベルの小役」に内部当選したとき、その入賞成立を実現するために必要な「操作順序」が表示されるようになっている。

【0022】

台座部 10 の右端側には、メダル投入手段 22 が設けられ、台座部 10 の左端側には、1 - BET スイッチ 11、2 - BET スイッチ 12、および最大 BET スイッチ 13 が設けられる。1 - BET スイッチ 11 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 1 枚がゲームに賭けられ、2 - BET スイッチ 12 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 2 枚がゲームに賭けられ、最大 BET スイッチ 13 は、1 回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらの BET スイッチを操作することで、前述の通り、所定の入賞ラインが有効化される。

【0023】

台座部 1 0 の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出しを押しボタン操作で切り換える C／P スイッチ 1 4 が設けられている。この C／P スイッチ 1 4 の切り換えにより、正面下部のメダル払出口 1 5 からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部 1 6 に溜められる。

【 0 0 2 4 】

C／P スイッチ 1 4 の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、表示窓 4 L、4 C、4 R 内での図柄の変動表示を開始（ゲームを開始）するためのスタートレバー 6（開始操作手段に含まれる）が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【 0 0 2 5 】

キャビネット 2 の上方の左右には、スピーカ 2 1 L、2 1 R が設けられその 2 台のスピーカ 2 1 L、2 1 R の間には、入賞図柄の組合せおよびメダルの配当枚数等を表示する配当表パネル 2 3 が設けられている。

【 0 0 2 6 】

台座部 1 0 の前面部中央で、表示画面 5 a の下方位置には、3 個のリール 3 L、3 C、3 R の回転をそれぞれ停止させるための停止操作手段に含まれる操作ボタンとして、3 個の停止ボタン（左停止ボタン 7 L、中停止ボタン 7 C、右停止ボタン 7 R）が設けられている。

【 0 0 2 7 】

ここで、本実施形態では、全てのリールが回転しているときに行われる第 1 停止ボタンの押下による停止操作を「第 1 停止操作」、次に行われる第 2 停止ボタンの押下による停止操作を「第 2 停止操作」、「第 2 停止操作」の後に行われる第 3 停止ボタンの押下による停止操作を「第 3 停止操作」という。

【 0 0 2 8 】

本実施形態のパチスロ機 1 には、3 つの停止ボタン 7 L、7 C、7 R が設けられているので、これらの操作順序は” 6 種類”ある。そこで、これらの操作順序を次のように区別する。左停止ボタン 7 L を「左」、中停止ボタン 7 C を「中」、右停止ボタン 7 R を「右」と略記する。

【 0 0 2 9 】

そして、操作順序を示すとき、各停止ボタン 7 L、7 C、7 R の略を、停止操作された順番で左から並べることとする。例えば、「第 1 停止操作」として左停止ボタン 7 L、「第 2 停止操作」として中停止ボタン 7 C、「第 3 停止操作」として右停止ボタン 7 R が操作されたとき、操作順序を「左中右」と示す。なお、本実施形態の操作順序には、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」および「右中左」の”6 種類”がある。

【0 0 3 0】

図 8 は、各リール 3 L、3 C、3 R に表わされた複数種類の図柄が 2 1 個配列された図柄列を示している。各図柄には”0 0 ~ 2 0”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明する ROM 3 2（図 9 に示す）に記憶されている。

【0 0 3 1】

各リール 3 L、3 C、3 R 上には、”青 7（図柄 9 1）”、”赤 7（図柄 9 2）”、”BAR（図柄 9 3）”、”ベル（図柄 9 4）”、”プラム（図柄 9 5）”、”R e p l a y（図柄 9 6）”および”チェリー（図柄 9 7）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3 L、3 C、3 R は、図柄列が図 8 の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【0 0 3 2】

図 9 は各遊技状態における入賞図柄組合せに対応する役および払出枚数を示す。

【0 0 3 3】

ここで、遊技状態とは、一般に、BB または RB に内部当選しているか否か、あるいは BB または RB が作動しているか否かによって区別するものである。なお、内部当選する可能性のある役の種類は、所謂、確率抽選テーブルによって定まるものであるが、一般に、確率抽選テーブルは、遊技状態毎に設けられている。

【0 0 3 4】

すなわち、同一の遊技状態のゲームでは、内部当選する可能性のある役の種類が同一となる。ただし、「BB 遊技状態」は、「BB 中一般遊技状態」および「

「R B 遊技状態」を含むものであり、内部当選する可能性のある役の種類が異なる状態を含む。

【0 0 3 5】

図 9 に示すように、一般遊技状態において、有効ラインに沿って”青 7 - 青 7 - 青 7”、または”赤 7 - 赤 7 - 赤 7”が並んだときは、B B の入賞が成立して 1 5 枚のメダルが払出されると共に、次のゲームの遊技状態が「B B 遊技状態」となる。

【0 0 3 6】

「R B 遊技状態」は、「一般遊技状態」において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが”B A R - B A R - B A R”であるとき、または「B B 中一般遊技状態」において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが”R e p l a y - R e p l a y - R e p l a y”であるとき（所謂「J A C I N」）に発生する。このとき、1 5 枚のメダルが払出される。

【0 0 3 7】

「R B 遊技状態」は、メダルを 1 枚賭けることにより所定の図柄組合せ”R e p l a y - R e p l a y - R e p l a y”が揃い、1 5 枚のメダルを獲得できる役物に当たりやすい遊技状態である。

【0 0 3 8】

1 回の「R B 遊技状態」において可能な最大のゲーム数（これを「R B ゲーム可能回数」という）は、1 2 回である。また、この R B 遊技状態において、入賞できる回数（これを「R B ゲーム入賞可能回数」という）は、8 回までである。すなわち、この「R B 遊技状態」は、ゲーム数が 1 2 回に達するか、または入賞回数が 8 回に達した場合に終了する。

【0 0 3 9】

なお、B B 遊技状態は、所定のゲームで第 3 停止操作が行われたとき、終了する。例えば、3 回目の R B 遊技状態の最後のゲームにおいて第 3 停止操作が行われたとき、B B 遊技状態が終了する。

【0 0 4 0】

一般遊技状態において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが”R e p l

“a y - R e p l a y - R e p l a y”であるときは、再遊技の入賞が成立する。再遊技の入賞が成立すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者は、メダルを消費することなく遊技を行うことができる。

【0 0 4 1】

また、一般遊技状態またはB B 中一般遊技状態において、有効ラインに沿って図柄組合せ“ベル - ベル - ベル”が並ぶことにより、「ベルの小役」の入賞が成立する。「ベルの小役」に内部当選したとき、入賞が成立するか否かは、後述のテーブル番号と、遊技者の停止ボタン7 L、7 C、7 Rの操作順序により決定される。

【0 0 4 2】

具体的には、“6 種類”の操作順序のうち、テーブル番号に対応した一の操作順序で停止操作を行った場合にのみ、“ベル - ベル - ベル”が有効ラインに沿って並び、ベルの小役の入賞が成立する。その他の“5 種類”の操作順序のいずれかで停止操作を行った場合には、ベルの小役の入賞が不成立となる。

【0 0 4 3】

また、一般遊技状態およびB B 中一般遊技状態では、「プラムの小役」、「B A R の小役」、および「チェリーの小役」の入賞成立を実現することが可能であるが、その払出枚数は図示の通りである。

【0 0 4 4】

また、一般遊技状態では、「ベルの小役」に内部当選したとき、その入賞成立が実現することとなる「操作順序」が報知される期間（以下「補助期間」または「A T」という）が設けられる。この期間において「ベルの小役」に内部当選したとき、遊技者は、確実に入賞成立を実現することができる。

【0 0 4 5】

補助期間の抽選条件は二つある。第1の抽選条件は、「プラムの小役」に内部当選し且つ一般遊技状態であるときである。第2の抽選条件は、補助期間または後述する潜伏期間に内部抽選で「はずれ」になったときである。いずれかの抽選条件を満たすことにより、後述する補助期間抽選処理（A T 抽選処理）が行われる。

【0046】

補助期間は、連続する複数のゲーム（以下「セット」という）により構成される。一つのセットのゲーム数及びセットを何回発生させるかの抽選は、前記補助期間抽選処理により行われる。ここで、セットが発生し得る回数を「セット数」という。補助期間または潜伏期間に前記補助期間抽選処理が行われて当選した場合には、前記「セット数」は累積されることとなる。

【0047】

また、補助期間を発生（顕在化）させるか否かは、後述する補助期間発動処理（A T 発動処理）で決定される。上述の抽選条件が成立し、さらに A T 抽選に当選した後、補助期間が発生する可能性のある期間（具体的には、一般遊技状態において後述のセット回数カウンタの値が“1”以上で、補助期間でない期間）を、以下「潜伏期間」という。なお、「補助期間」及び「潜伏期間」以外の期間を「通常期間」という。

【0048】

図10は、パチスロ機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71（内部抽選手段に含まれる）と、主制御回路71に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置5およびスピーカ21L、21Rを制御する副制御回路72（制御手段に含まれる）とを含む回路構成を示す。

【0049】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32およびRAM33を含む。

【0050】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34および分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36およびサンプリング回路37とが接続されている。

【0051】

なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ 30 内で、すなわち CPU 31 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 36 およびサンプリング回路 37 は省略可能であり、あるいは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0052】

マイクロコンピュータ 30 の ROM 32 には、スタートレバー 6 を操作（スタート操作）する毎に行われる乱数サンプリングの判別に用いられる「確率抽選テーブル」、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための「停止制御テーブル」、副制御回路 72 へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が記憶されている。

【0053】

このコマンドには、「待機画面コマンド」、「スタートコマンド」等がある。これらについては後で説明する。なお、副制御回路 72 が主制御回路 71 へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路 71 から副制御回路 72 への一方向で通信が行われる。

【0054】

図 10 の回路において、マイクロコンピュータ 30 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、各種ランプ（1 - BET ランプ 9 a、2 - BET ランプ 9 b、最大 BET ランプ 9 c、WIN ランプ 17）と、各種表示部（払出表示部 18、クレジット表示部 19、ボーナス遊技情報表示部 20）と、メダルを収納しホッパー駆動回路 41 の命令により所定枚数のメダルを払出す遊技価値付与手段としてのホッパー（払出しのための駆動部を含む）40 と、リール 3 L、3 C、3 R を回転駆動するステッピングモータ 49 L、49 c、49 R とがある。

【0055】

さらに、ステッピングモータ 49 L、49 c、49 R を駆動制御するモータ駆動回路 39、ホッパー 40 を駆動制御するホッパー駆動回路 41、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路 45、および各種表示部を駆動制御する表示部駆動

回路48がI/Oポート38を介してCPU31の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれCPU31から出力される駆動指令等の制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0056】

また、マイクロコンピュータ30が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ6S、1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13、C/Pスイッチ14、ゲーム補助スイッチ99、投入メダルセンサ22S、リール停止信号回路46、リール位置検出回路50、払出完了信号回路51がある。これらも、I/Oポート38を介してCPU31に接続されている。

【0057】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出する。投入メダルセンサ22Sは、メダル投入手段22に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路46は、各停止ボタン7L、7C、7Rの操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路50は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール3L、3C、3Rの位置を検出するための信号をCPU31へ供給する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sの計数値（ホッパー40から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【0058】

図10の回路において、乱数発生器36は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路37は、スタートレバー6が操作された後の適宜のタイミングで1個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数およびROM32内に記憶されている「確率抽選テーブル」に基づいて、CPU31は内部当選役を決定する。したがって、CPU31は、乱数抽選によって遊技の入賞態様、すなわち、内部当選役を決定する入賞態様決定手段を構成している。

【0059】

リール3L、3C、3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ49L、49C、49Rの各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値はR

AM33の所定エリアに書き込まれる。リール3L、3C、3Rからは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路50を介してCPU31に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM33で計数されている駆動パルスの計数値が”0”にクリアされる。これにより、RAM33内には、各リール3L、3C、3Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が記憶される。

【0060】

上記のようなリール3L、3C、3Rの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルがROM32内に記憶されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール3L、3C、3Rの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【0061】

さらに、ROM32内には、「入賞図柄組合せテーブル」が記憶されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判別コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左リール3L、中リール3Cおよび右リール3Rの停止制御時、および全リール停止後の入賞確認を行うときに参照される。

【0062】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により内部当選した場合には、CPU31は、遊技者が停止ボタン7L、7C、7Rを操作したタイミングでリール停止信号回路46から送られる操作信号、および選択された「停止制御テーブル」に基づいて、リール3L、3C、3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路39に送る。CPU31は、リール3L、3C、3Rの停止制御を行う停止制御手段として機能する。

【0063】

ここで、「停止制御テーブル」は、遊技者によって停止ボタン7L、7C、7Rが押されたときに参照され、リールの停止位置の決定に用いられる。

【0 0 6 4】

具体的には、停止ボタン 7 L、7 C、7 R の押し操作がされた時に、その操作された停止ボタンに対応するリールにおいてセンターライン 8 c に位置していた図柄（具体的には、図柄の中心がセンターライン 8 c の上方に位置し、その中心がセンターライン 8 c の位置に最も近い図柄）が検出され、その図柄のコードナンバー（「操作位置」という）を「停止制御テーブル」と照合して、センターライン 8 c の位置に停止させる図柄のコードナンバー（「停止位置」という）が決定される。

【0 0 6 5】

ここで、図 1 1 ～図 1 3 を参照し、ベルの小役に内部当選したときに使用される停止制御テーブルについて説明する。

【0 0 6 6】

「停止制御テーブル」には、各リール 3 L、3 C、3 R の「停止操作位置」と「停止制御位置」とが示されている。「停止操作位置」は、各リール 3 L、3 C、3 R に対応して設けられた停止ボタン 7 L、7 C、7 R が操作されたとき、センターライン 8 c に位置していた図柄（具体的には、図柄の中心がセンターライン 8 c の上方に位置し、その中心がセンターライン 8 c の位置に最も近い図柄）のコードナンバーを表わす。「停止制御位置」とは、停止操作が行われたリールが停止したとき、センターライン 8 c の位置に停止表示される図柄のコードナンバーを表わす。ここで、本実施形態では、いわゆる「滑りコマ数」を最大“4 コマ”としている。例えば、右のリール 3 R の回転中において、コードナンバー“1 2”の“チェリー（図 8 の図柄 9 7）”がセンターライン 8 c の位置に到達したとき、停止ボタン 7 R が操作された場合、コードナンバー“8”の“青 7（図 8 の図柄 9 1）”をセンターライン 8 c の位置に停止表示するように右のリール 3 R を停止制御することができる。

【0 0 6 7】

図 1 1 は、当り用停止制御テーブルを示す。このテーブルは、「ベルの小役」に内部当選した後、“ベル - ベル - ベル”が有効ラインに沿って並び、ベルの小役の入賞が成立するようにリールを停止制御する際に使用される。

【0068】

図11において、左のリール3Lの「停止制御位置」は、コードナンバー“03”、“08”、“11”、“15”又は“19”のいずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル（図柄94）”である。

【0069】

図11において、中央のリール3Cの「停止制御位置」は、コードナンバー“03”、“07”、“11”、“15”又は“19”のいずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル（図柄94）”である。

【0070】

図11において、右のリール3Rの「停止制御位置」は、コードナンバー“01”、“05”、“10”、“14”又は“18”のいずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル（図柄94）”である。

【0071】

以上のように、図11に示す当り用停止制御テーブルが各リール3L、3C、3Rの停止制御に使用された場合には、センターライン8cの位置、すなわち表示窓4L、4C、4R内の中央の位置に“ベル”が停止表示され、入賞が成立することとなる。

【0072】

図12は、順押し（左中右）・中押し（中左右）はずれ用停止制御テーブルを示す。このテーブルは、「ベルの小役」に内部当選した後、“ベル - ベル - ベル”が有効ラインに沿って並ばないように（ベルの小役の入賞が不成立となるように）リールを停止制御する際に使用され、ここで、左のリール3L及び中央のリール3Cの停止操作位置に対する停止制御位置は、図11に示すものと同じである。

【0073】

図12において、右のリール3Rの「停止制御位置」は、コードナンバー“02”、“06”、“11”、“15”及び“19”のいずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“Replay（図柄96）”である。

【0 0 7 4】

以上のように、図 1 2 に示す順押し・中押しはずれ用停止制御テーブルが各リール 3 L、3 C、3 R の停止制御に使用された場合には、表示窓 4 L、4 C 内の中央の位置に“ベル”が停止表示され、表示窓 4 R 内の中央の位置に“R e p l a y”が停止表示されるので、ベルの小役の入賞が不成立となる。

【0 0 7 5】

図 1 3 は、逆押し（右中左）はずれ用停止制御テーブルを示す。このテーブルは、「ベルの小役」に内部当選した後、“ベル - ベル - ベル”が有効ラインに沿って並ばないように（ベルの小役の入賞が不成立となるように）リールを停止制御する際に使用される。ここで、中央のリール 3 C 及び右のリール 3 R の停止操作位置に対する停止制御位置は、図 1 1 に示すものと同じである。

【0 0 7 6】

図 1 3 において、左のリール 3 L の「停止制御位置」は、コードナンバー“0 4”、“0 9”、“1 2”、“1 7”又は“2 0”のいずれかである。図 8 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“R e p l a y（図柄 9 6）”である。

【0 0 7 7】

以上のように、図 1 3 に示す逆押しはずれ用停止制御テーブルが各リール 3 L、3 C、3 R の停止制御に使用された場合には、左の表示窓 4 L 内の中央の位置に“R e p l a y”が停止表示され、表示窓 4 C、4 R 内の中央の位置に“ベル”が停止表示されるので、ベルの小役の入賞が不成立となる。

【0 0 7 8】

なお、前述した「滑りコマ数」は、停止ボタンが操作された後、リールが停止するまでの間に移動した図柄の数を示し、停止制御テーブルにおける操作位置（停止ボタンが操作されたときセンターラインに位置していた図柄のコードナンバー）と停止位置（実際にリールが停止したときにセンターラインに停止させる図柄のコードナンバー）との差の絶対値で表される。

【0 0 7 9】

この「滑りコマ数」は、「引き込み数」と称されることもある。ここで、本実

施形態では、「滑りコマ数」を最大”4コマ”としている。例えば、右リール3Rの回転中において、コードナンバー”12”の”チェリー（図8の図柄97）”がセンターライン8cの位置に到達したとき、右停止ボタン7Rが操作された場合、コードナンバー”08”の”青7”（図8の図柄91）”をセンターライン8cの位置に停止表示するように右のリール3Rを停止制御することができる。

【0080】

一方、内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となれば、CPU31は、払出し指令信号をホッパー駆動回路41に供給してホッパー40から所定個数のメダルの払出しを行う。

【0081】

その際、メダル検出部40Sは、ホッパー40から払い出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達したときに、メダル払出完了信号がCPU31に入力される。これにより、CPU31は、ホッパー駆動回路41を介してホッパー40の駆動を停止し、「メダルの払出し処理」を終了する。

【0082】

図14は、副制御回路72の構成を示す。副制御回路72は、主制御回路71からの制御指令（コマンド）に基づいて液晶表示装置5の表示制御およびスピーカ21L、21Rからの音の出力制御を行う。この副制御回路72は、主制御回路71を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータ（以下「サブマイクロコンピュータ」という）73を主たる構成要素とし、液晶表示装置5の表示制御手段としての画像制御回路81、スピーカ21L、21Rにより出音される音を制御する音源IC78、および増幅器としてのパワーアンプ79で構成されている。

【0083】

サブマイクロコンピュータ73は、主制御回路71から送信された制御指令に従って制御動作を行うサブCPU74と、記憶手段としてのプログラムROM75と、ワークRAM76とを含む。なお、サブマイクロコンピュータ73に対する主制御回路71からの信号は、INポート77を介して入力し、画像制御回路81に対する信号はOUTポート80を介して出力する。

【 0 0 8 4 】

副制御回路 7 2 は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器およびサンプリング回路を備えていないが、サブ CPU 7 4 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。この乱数サンプリングにより、補助期間の発生等が決定される。

【 0 0 8 5 】

サブ CPU 7 4 は、「AT セット回数カウンタ」、「AT ゲーム数カウンタ」を備える。AT セット回数カウンタは、セット数を記憶する。AT ゲーム数カウンタは、一の補助期間におけるゲーム数に関する情報を記憶する。

【 0 0 8 6 】

プログラム ROM 7 5 は、サブ CPU 7 4 で実行する制御プログラムを記憶する。ワーク RAM 7 6 は、上記制御プログラムをサブ CPU 7 4 で実行するときの一時記憶手段として構成される。

【 0 0 8 7 】

画像制御回路 8 1 は、画像制御 CPU 8 2、画像制御ワーク RAM 8 3、画像制御プログラム ROM 8 4、画像 ROM 8 6、ビデオ RAM 8 7 および画像制御 IC 8 8 で構成される。画像制御 CPU 8 2 は、サブマイクロコンピュータ 7 3 で設定されたパラメータに基づき、画像制御プログラム ROM 8 4 内に記憶された画像制御プログラムに従って液晶表示装置 5 での表示内容を決定する。なお、サブ CPU 7 4 からの信号は、IN ポート 8 5 を介して入力される。

【 0 0 8 8 】

画像制御プログラム ROM 8 4 は、液晶表示装置 5 での表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルを記憶する。画像制御ワーク RAM 8 3 は、上記画像制御プログラムを画像制御 CPU 8 2 で実行するときの一時記憶手段として構成される。画像制御 IC 8 8 は、画像制御 CPU 8 2 で決定された表示内容に応じた画像を形成し、液晶表示装置 5 に出力する。画像 ROM 8 6 は、画像を形成するためのドットデータを記憶する。ビデオ RAM 8 7 は、画像制御 IC 8 8 で画像を形成するときの一時記憶手段として構成される。

【 0 0 8 9 】

一方、サブCPU 7 4 はCPU 3 1 からの指令信号に基づいて液晶表示装置 5 に画像を表示するようになっている。

【0 0 9 0】

具体的には、サブCPU 7 4 は、スタートレバー 6、停止ボタン 7 L、7 C、7 R の操作によりリール停止信号回路 4 6 から停止信号が入力される度に、画像制御CPU 8 2 に信号を送信して液晶表示装置 5 の表示画面 5 a に画像を表示するようになっている。

【0 0 9 1】

本実施形態では、CPU 3 1、液晶表示装置 5、サブCPU 7 4 および画像制御CPU 8 2 が表示手段を構成している。

【0 0 9 2】

ここで、以下、図 4 ～ 8 を参照して、メダル投入手段 2 2 について説明する。メダル投入手段 2 2 は、図 4 に示すように、メダルを投入する開口部 1 0 1 を有し、開口部 1 0 1 からメダルを投入することにより、遊技が行なわれるようになっている。この開口部 1 0 1 は、メダルの表裏面がパチスロ機 1 の前面と略平行にメダルを挿入できるよう開口されている。メダル投入手段 2 2 は、パチスロ機 1 の前面方向（パチスロ機 1 の前面から前方に向かう方向をいう）に突出しメダルを開口部 1 0 1 まで案内するメダル案内突起 1 0 2 を備え、このメダル案内突起 1 0 2 は左右非対称となっている。メダル投入手段 2 2 は、図 7 に示すように、水平線 H に対し前面方向で後述する所定の角度を有する台座部 1 0 に固定され、ストッパー 1 0 9 を有している。このストッパー 1 0 9 は、遊技者が開口部 1 0 1 にメダルを投入する前に、複数のメダルを後述する内周部 1 0 4 に当接させる際、パチスロ機 1 の前面方向にこぼれ落ちるのを防止するためのものである。再び図 4 において、メダル投入手段 2 2 には、返却ボタン 1 0 8 が設けられており、この返却ボタン 1 0 8 は、メダルを返却するとき押圧して操作するものである。

【0 0 9 3】

メダル案内突起 1 0 2 は、内周部 1 0 4 と、一対の突出部 1 1 0 R、1 1 0 L とを備えている。

内周部 104 は、断面が略円形の一部により形成され、コインの外周面より緩やかに湾曲しており、メダルの外周面の一部と接触するようになっている。また、内周部 104 には、パチスロ機 1 の前面方向で、前面幅方向（パチスロ機 1 の前面でその左右方向をいう）に離隔して複数の溝 106 が設けられている。この複数の溝 106 を設けたことにより、遊技者が、内周部 104 に沿って複数のメダルをスライドさせて開口部 101 に運ぶ際に、メダルの外周面と内周部 104 との摩擦を低減するようになっている。

突出部 110R、110L は、図 5、6 に示すように、パチスロ機 1 の前面幅方向に互いに離隔し内周部 104 の両端の最上面にそれぞれ形成されており、台座部 10 から上方に突出している。また、突出部 110R、110L は、パチスロ機 1 の前面幅方向に沿って下方に湾曲しており、突出部の一方が突出部の他方 110L より緩やかに湾曲している。図 7 において、突出部の一方 110R の稜線 105R と水平線 H とのなす角 γ と、突出部の他方 110L の稜線 105L と水平線 H とのなす角 β とが異なっている。

【0094】

突出部の一方 110R の稜線 105R は、パチスロ機 1 の前面方向に下方に湾曲しており、この曲率は、パチスロ機 1 の前面方向に徐々に大きくなっている。なお、曲率とは、曲率半径の逆数をいう。

ここで、図 7 に示す台座部 10 の表面と水平線 H とのなす角 α 、突出部の他方 110L の稜線 105L と水平線 H とのなす角 β および突出部の一方 110R の稜線 105R と水平線 H とのなす角 γ の関係について説明する。台座部 10 の表面と水平線 H とのなす角 α は、突出部の他方 110L の稜線 105L と水平線 H とのなす角 β と略等しくなっている。また、突出部の一方 110R の稜線 105R と水平線 H とのなす角 γ は、台座部 10 の表面と水平線 H とのなす角 α より大きくなっている。また、突出部の一方 110R の稜線 105R と水平線 H とのなす角 γ は、突出部の他方 110L の稜線 105L と水平線 H とのなす角 β より大きくなっている。また、内周部 104（図 6 参照）の底面 104R と水平線 H とのなす角は、突出部の他方 110L の稜線 105L と水平線 H とのなす角 β と等しくなっている。このことを、式で表すと、 $\alpha \cong \beta < \gamma$ となる。

【0095】

突出部 110R、110L は、図 5、6 に示すように、湾曲した側面 107R、107L を有している。突出部の一方 110R の側面 107R は、突出部の他方 110L の側面 107L より曲率が小さい湾曲部分を有している。また、図 6 に示す突出部の一方 110R の最上端 200R から最下端 201R までを結ぶ線 T_R と台座部 10 の表面とがなす角 θ_R は、突出部の他方 110L の最上端 200L から最下端 201L までを結ぶ線 T_L と台座部 10 の表面とがなす角 θ_L より小さくなっている。なお、本実施の形態においては、台座部 10 の表面は、前面幅方向で水平線と平行とする。このように、角度 θ_R を角度 θ_L より小さくしているので、遊技者が右手に挟持した複数のメダルを突出部の一方 110R の側面 107R に沿って一对の突出部 110R、110L との間に容易に挿入できることになる。

また、図 8 に示すように、突出部の一方 110R の稜線 105R の開口部 101（図 4 参照）側の始点の高さ h_R と突出部の他方 110L の稜線 105L の開口部 101（図 4 参照）側の始点の高さ h_L とが同じになっている。このため、遊技者が右手に挟持した複数のメダルを開口部 101（図 4 参照）に投入する際、開口部 101 側においてメダルの前面幅方向への保持を強固にすることができる。

特に、図 6 に示す台座部 10 から突出部 110R の稜線 105R の高さ h_1 は、図 8 に示す台座部 10 から突出部 110R の稜線 105R の高さ h_2 より低くなっている。この構成により、開口部 101（図 4 参照）付近においては、メダルのホールドを強固にする一方、ストッパー 109（図 7 参照）側においては、メダルの挿入を容易にしている。

なお、本実施の形態においては、図 1 に示すように、メダル投入手段 22 が、台座部 10 の右側に設けられているが、これに限定されるものではなく、メダル投入手段 22 が、台座部 10 の左側に設けられていてもよい。この場合、前述した突出部 110R、110L の関係を入れ替えて、遊技者が、左手を用いて複数のメダルを容易に開口部 101 にメダルを投入することができるようにしてもよい。

【 0 0 9 6 】

以上説明したように、本実施の形態において、メダル投入手段 2 2 を上述したような構成にしたことにより、遊技者が右手又は左手に挟持した複数のメダルを開口部 1 0 1 に投入する際、遊技者の親指、人差し指又はメダル等が突出部 1 1 0 R への衝突によるメダルの投入の失敗を軽減し、容易に開口部 1 0 1 にメダルを投入することができる。

【 0 0 9 7 】**【発明の効果】**

本発明によれば、遊技者が右手又は左手に挟持した複数のメダルを開口部に投入する際、遊技者の親指、人差し指又はメダル等が突出部への衝突によるメダルの投入の失敗を軽減し、容易に開口部にメダルを投入することができる。

【図面の簡単な説明】**【図 1】**

本発明に係る遊技機の実施の一形態を示す図であり、遊技機としてのパチスロ機の外観を示す斜視図である。

【図 2】

実施の一形態におけるリールが表示されたパチスロ機の外観を示す斜視図である。

【図 3】

実施の一形態における液晶表示装置の構成を示す図である。

【図 4】

実施の一形態におけるメダル投入手段の斜視図である。

【図 5】

実施の一形態におけるメダル投入手段の正面図である。

【図 6】

実施の一形態におけるメダル投入手段の図 7 に示す V₁ - V₁ 矢視断面図である。

【図 7】

実施の一形態におけるメダル投入手段の側面図である。

【図 8】

実施の一形態におけるメダル投入手段の図 7 に示す $V_2 - V_2$ 矢視断面図である。

【図 9】

実施の一形態におけるリールの外周面に描かれた図柄列を示す図である。

【図 10】

実施の一形態における入賞図柄組合せに対応する役および払出枚数を示す図である。

【図 11】

実施の一形態における主制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 12】

実施の一形態における小役内部当選時に使用される当り用停止制御テーブルを示す図である。

【図 13】

実施の一形態における小役内部当選時に使用される順押し・中押しはずれ用停止制御テーブルを示す図である。

【図 14】

実施の一形態における小役内部当選時に使用される逆押しはずれ用停止制御テーブルを示す図である。

【図 15】

実施の一形態における副制御回路の構成を示すブロック図である。

【符号の説明】

- 1 パチスロ機
- 2 キャビネット
- 2 a パネル表示部
- 7 1 主制御回路
- 7 2 副制御回路
- 1 0 1 開口部
- 1 0 2 メダル案内突起

1 0 4 内周部

1 0 5 R、1 0 5 L 稜線

1 0 6 溝

1 0 7 R、1 0 7 L 側面

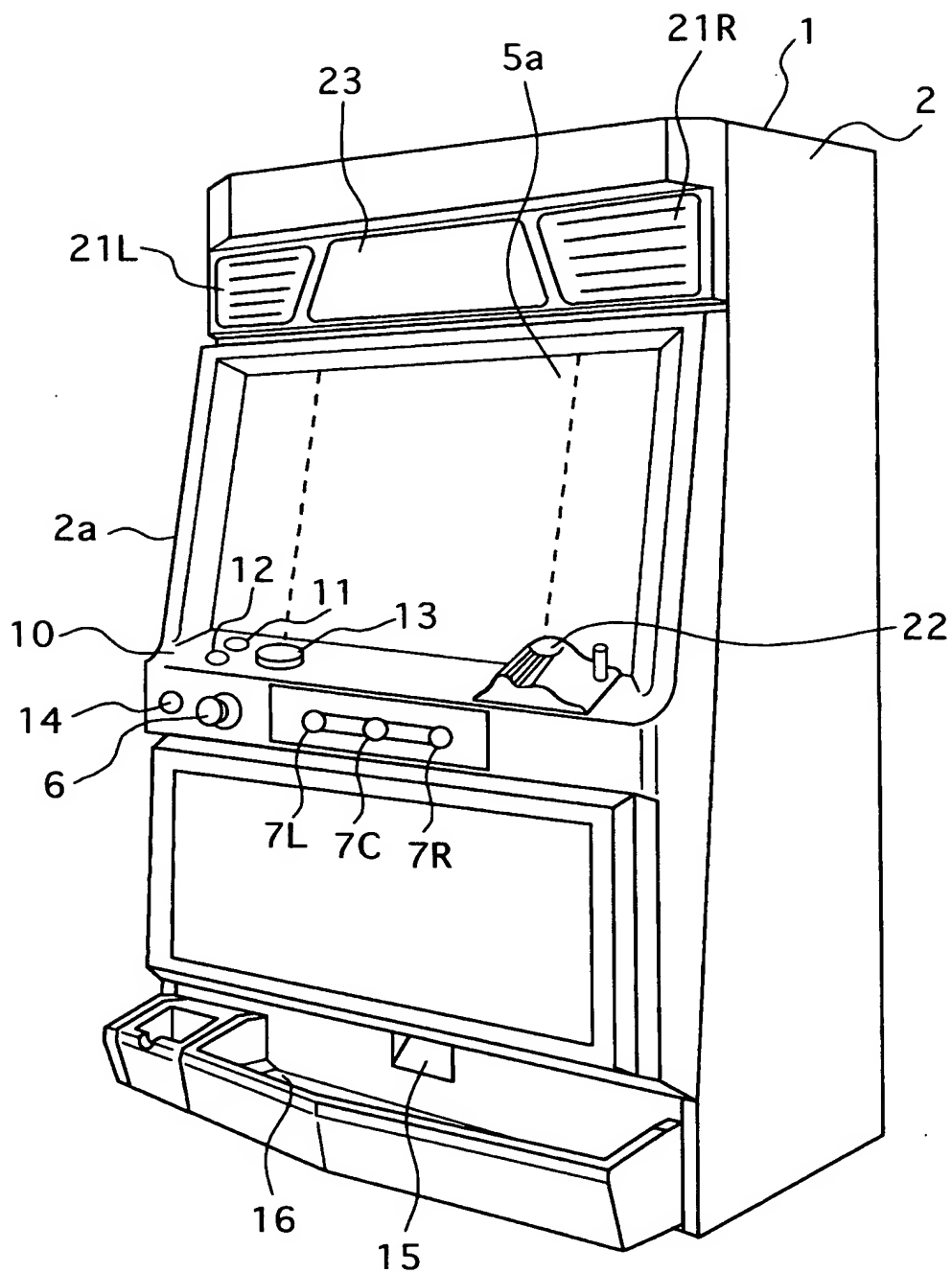
1 0 8 返却ボタン

1 0 9 ストッパー

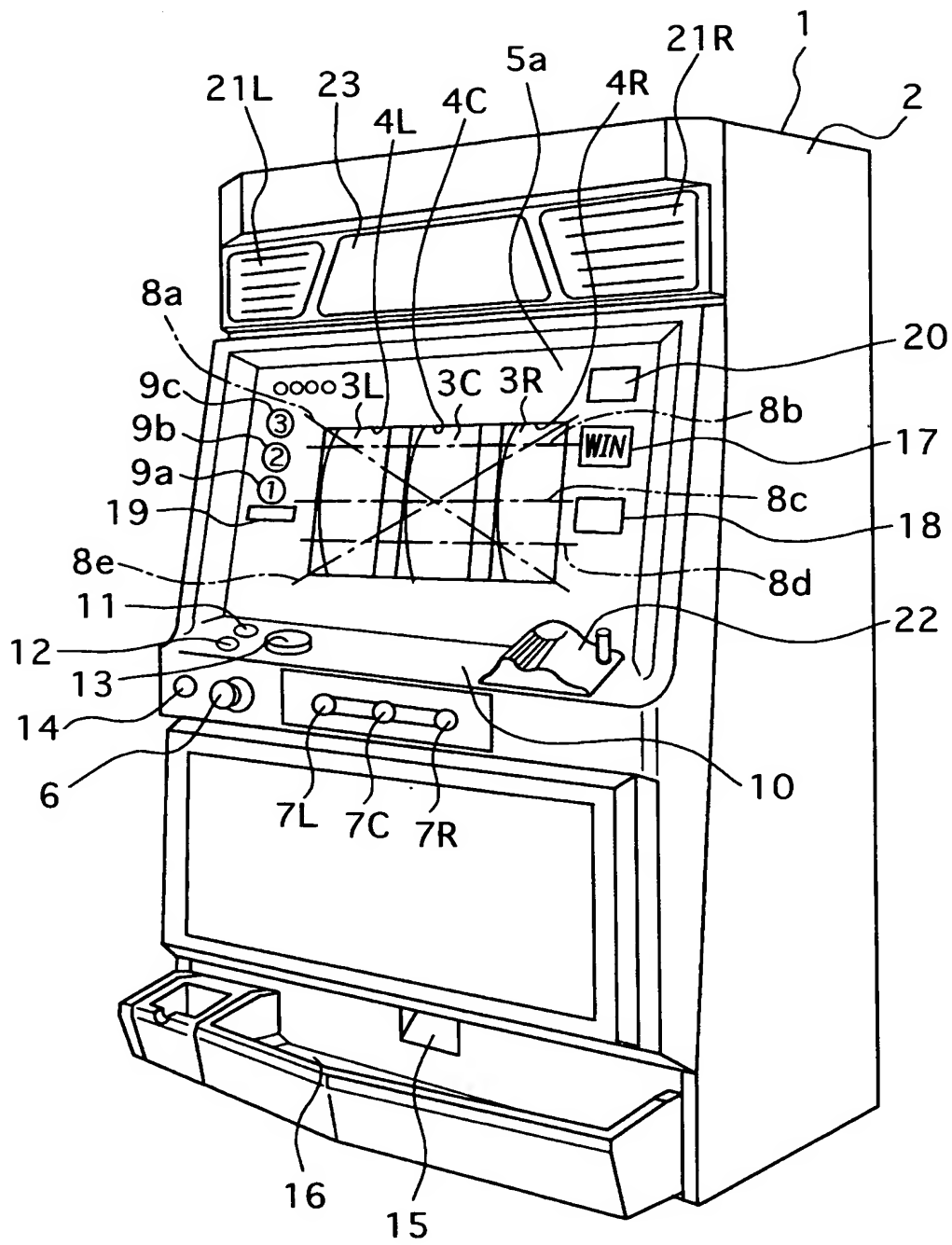
1 1 0 R、1 1 0 L 突出部

【書類名】 図面

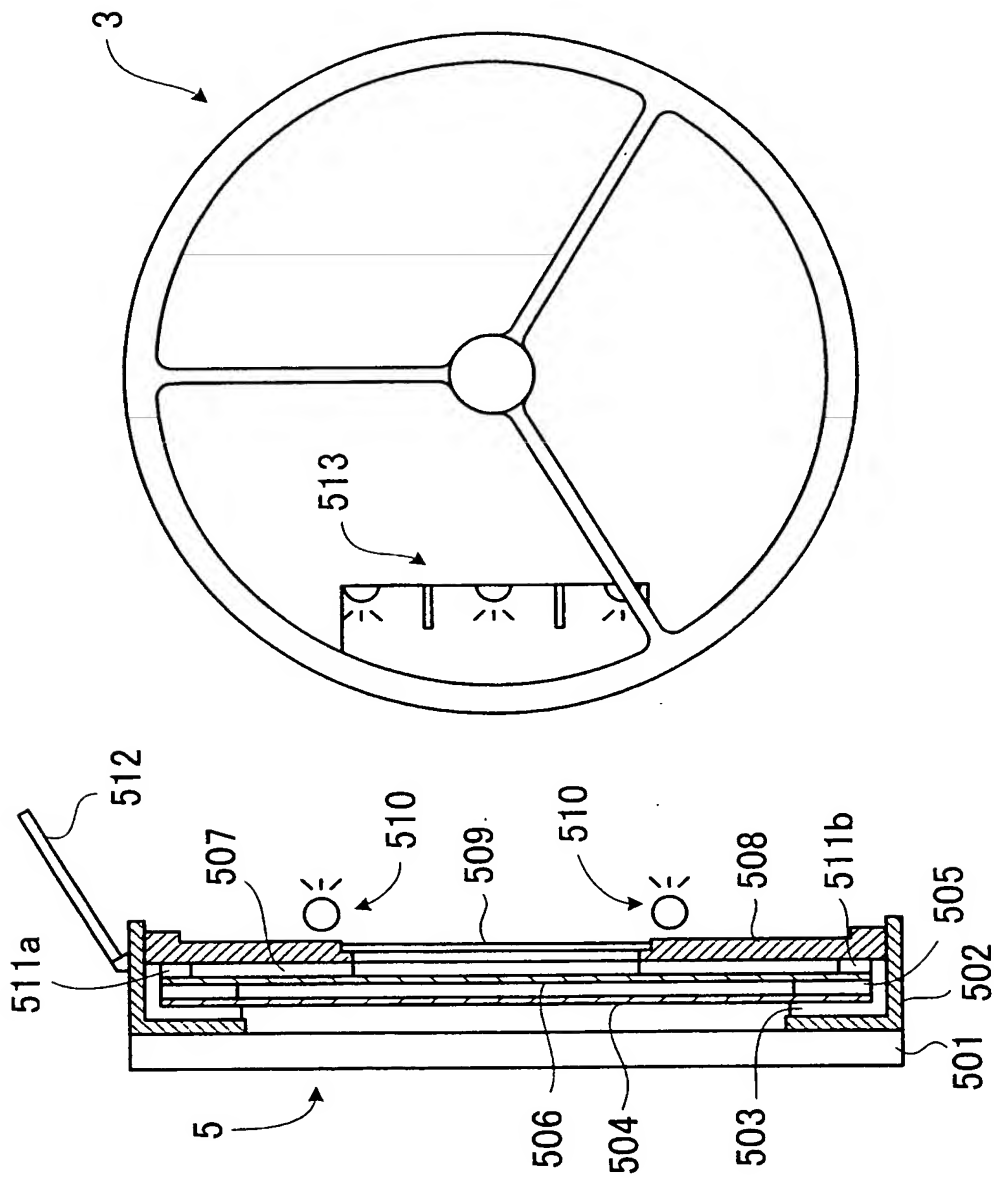
【図 1】



【図 2】

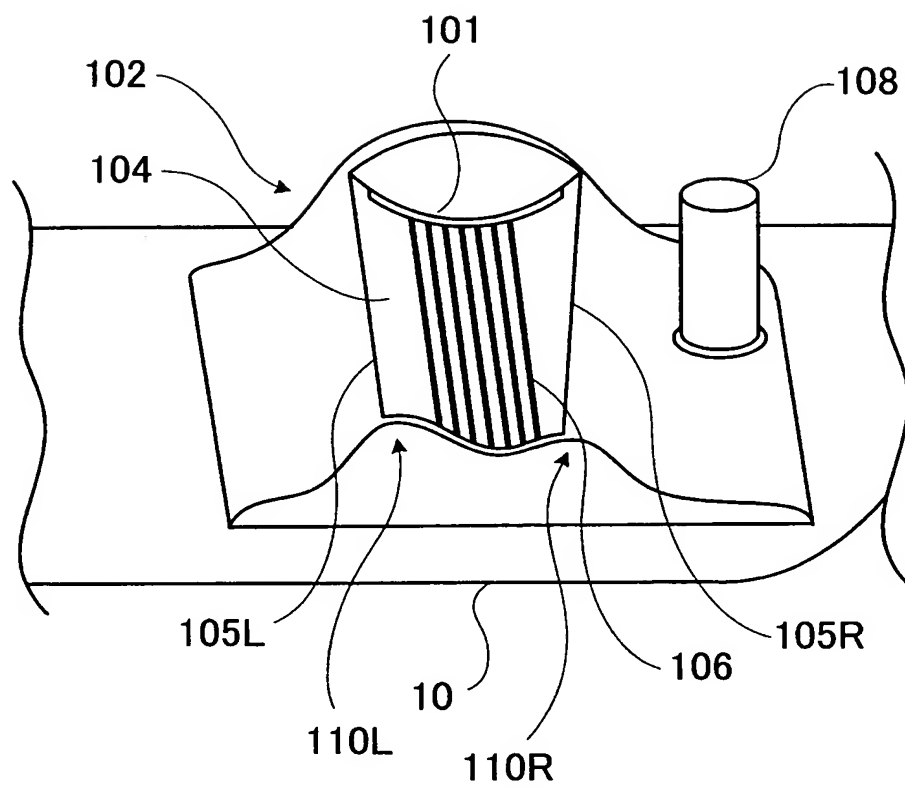


【図 3】



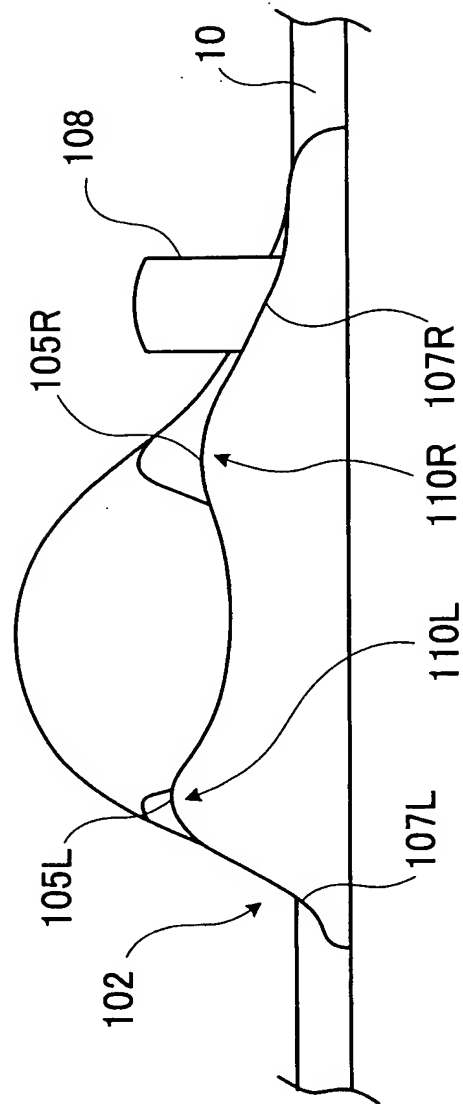
【図 4】

22



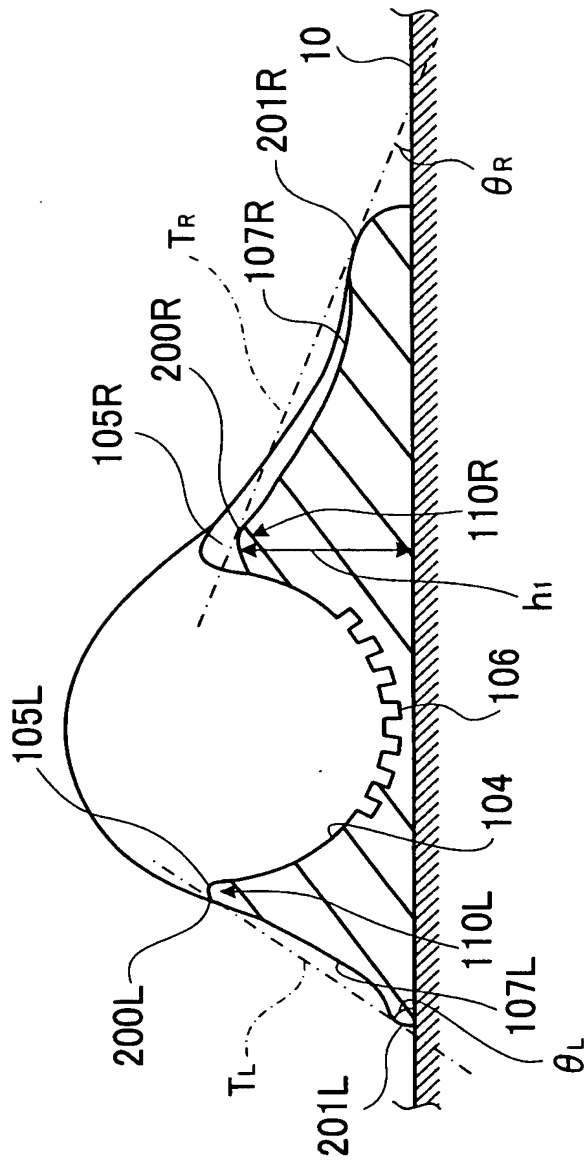
【図 5】

22



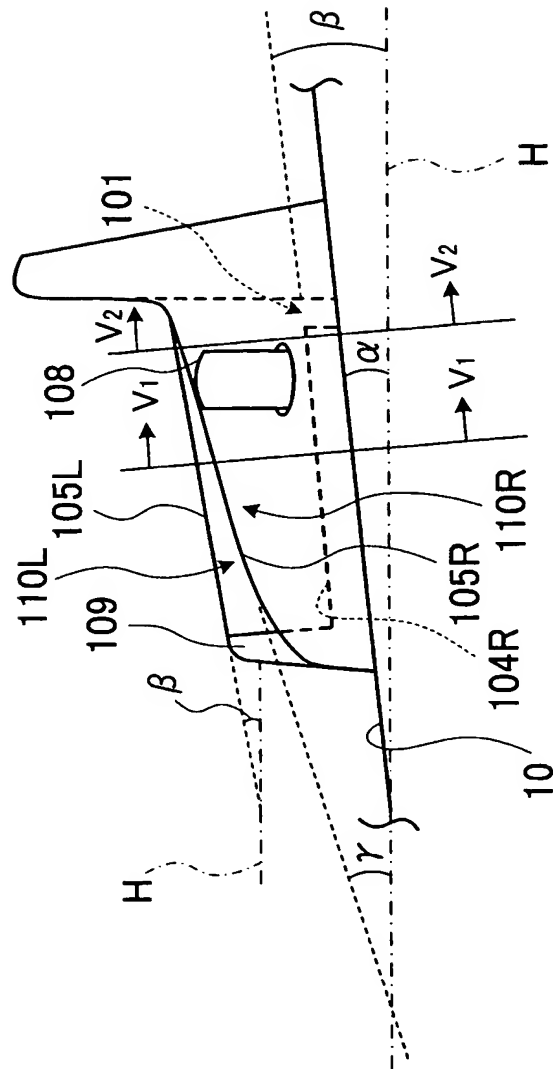
【図 6】

22

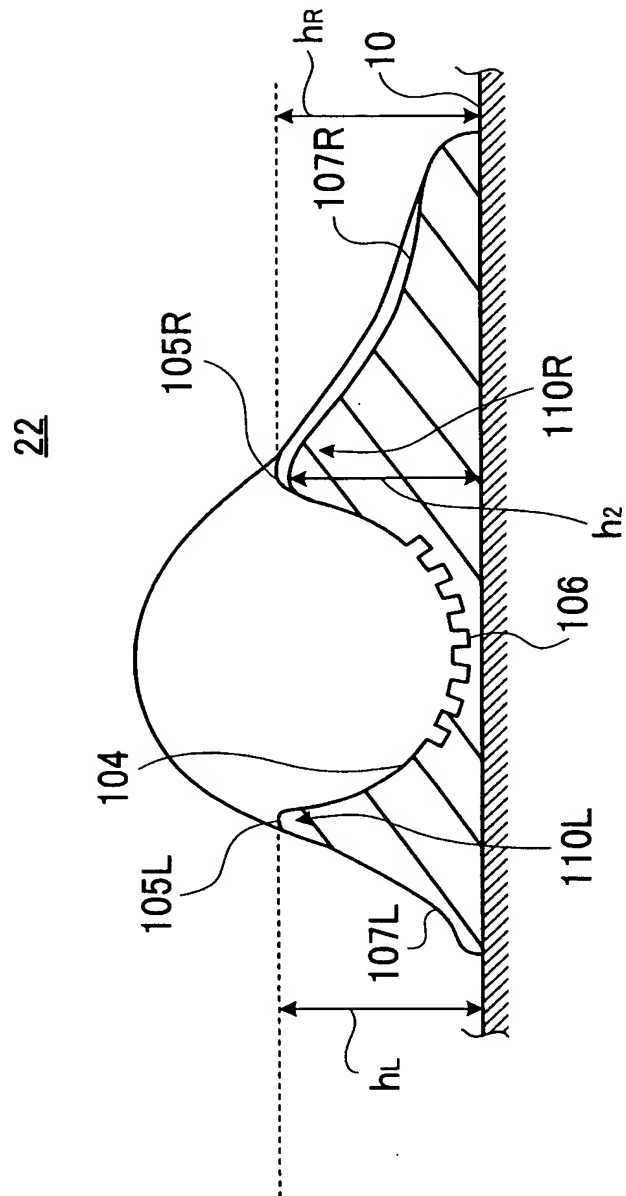


【図 7】































































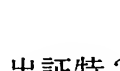
22



【図 8】



【図 9】

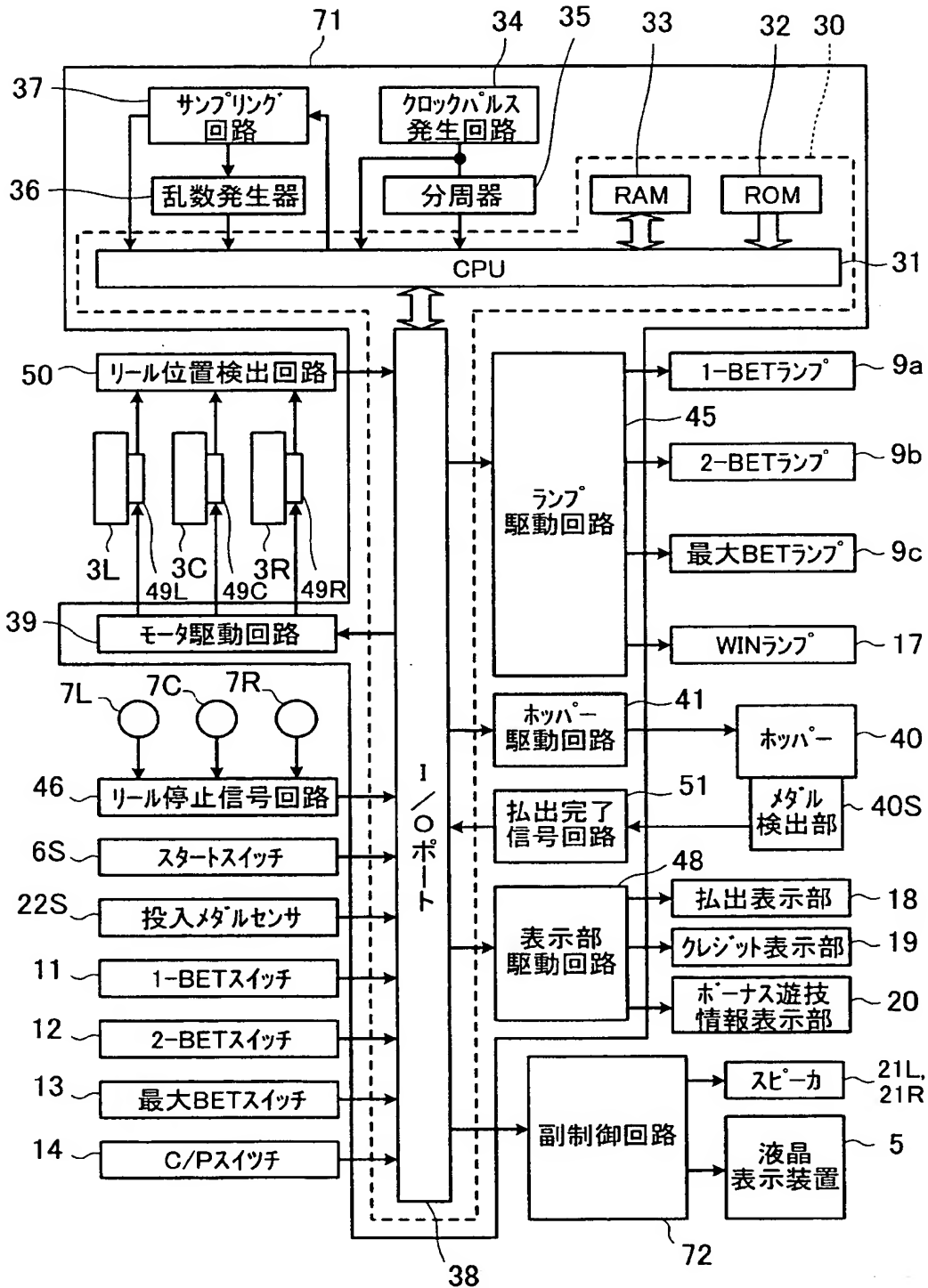
	左のリール用	中のリール用	右のリール用
00			
01			
02			
91 03			
04			
92 05			
97 06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
93 13			
14			
94 15			
95 16			
96 17			
18			
19			
20			

【図 10】

各遊技状態における入賞図柄組合せに対応する役及び払出枚数

図柄組合せ	一般遊技状態	BB中一般遊技状態	RB遊技状態
赤7-赤7-赤7	BB 15枚	-	-
青7-青7-青7	BB 15枚	-	-
BAR-BAR-BAR	RB 15枚	-	-
ベル-ベル-ベル	ベルの小役 15枚	ベルの小役 15枚	-
BAR-Replay-Replay	BARの小役 3枚	BARの小役 15枚	-
プラム-プラム-プラム	プラムの小役 6枚	プラムの小役 6枚	-
Replay-Replay-Replay	再遊技 0枚	RB(JAC IN) 15枚	役物 15枚
チェリー- - O - O	チェリーの小役 2又は4枚	チェリーの小役 2又は4枚	-

【図 11】



【図 12】

当たり用停止制御テーブル(内部当選役ベルの小役)

左のルール			中央のルール			右のルール		
停止操作位置	停止制御位置		停止操作位置	停止制御位置		停止操作位置	停止制御位置	
00	19		00	19		00	18	
01	19		01	19		01	01	
02	19		02	19		02	01	
03	03		03	03		03	01	
04	03		04	03		04	01	
05	03		05	03		05	05	
06	03		06	03		06	05	
07	03		07	07		07	05	
08	08		08	07		08	05	
09	08		09	07		09	05	
10	08		10	07		10	10	
11	11		11	11		11	10	
12	11		12	11		12	10	
13	11		13	11		13	10	
14	11		14	11		14	14	
15	15		15	15		15	14	
16	15		16	15		16	14	
17	15		17	15		17	14	
18	15		18	15		18	18	
19	19		19	19		19	18	
20	19		20	19		20	18	

【図 13】

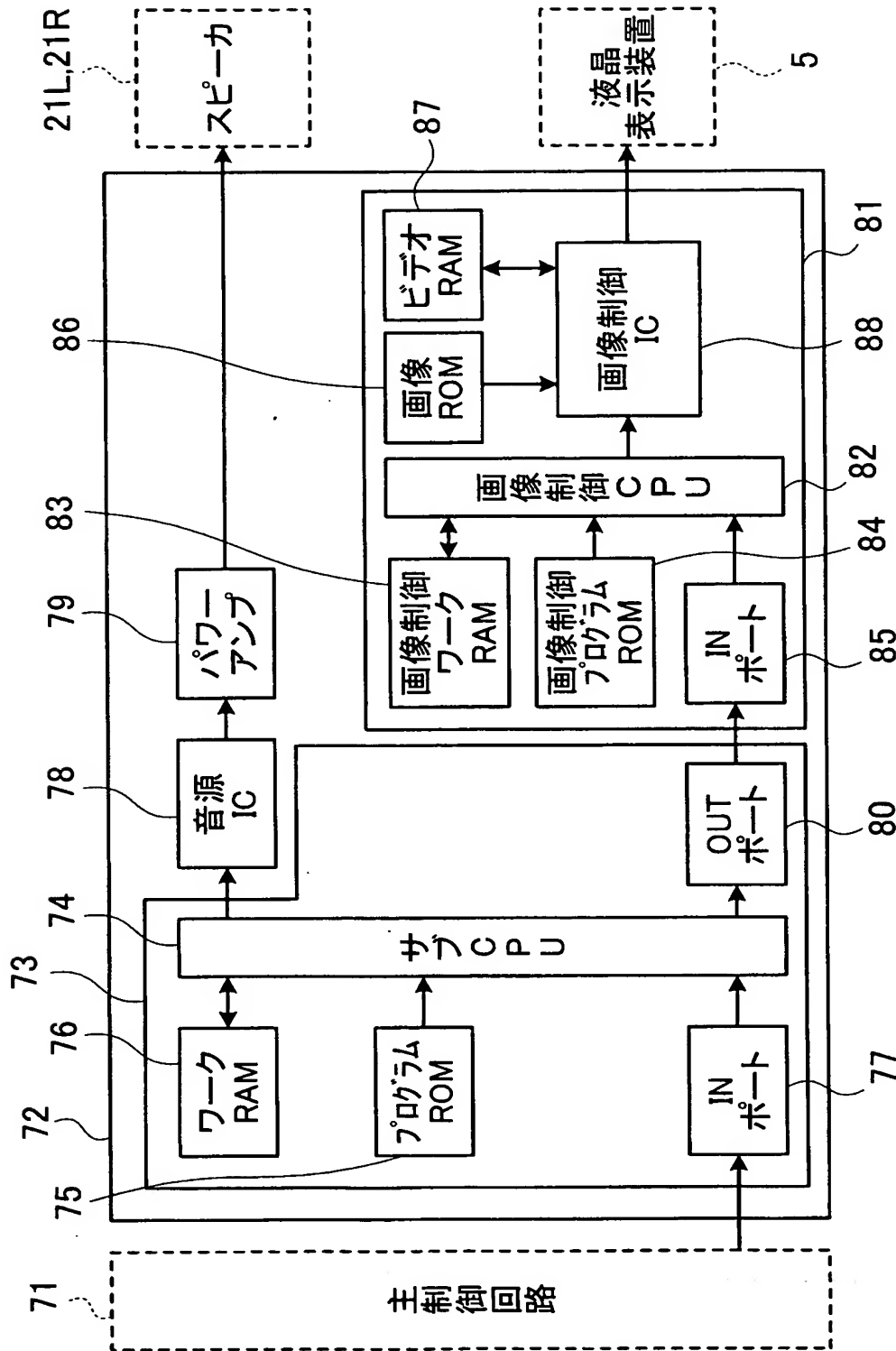
順押し・中押しはずれ用停止制御テーブル(内部当選役:ベルの小役)					
左のリリース		中央のリリース		右のリリース	
停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置
00	19	00	19	00	19
01	19	01	19	01	19
02	19	02	19	02	02
03	03	03	03	03	02
04	03	04	03	04	02
05	03	05	03	05	02
06	03	06	03	06	06
07	03	07	07	07	06
08	08	08	07	08	06
09	08	09	07	09	06
10	08	10	07	10	06
11	11	11	11	11	11
12	11	12	11	12	11
13	11	13	11	13	11
14	11	14	11	14	11
15	15	15	15	15	15
16	15	16	15	16	15
17	15	17	15	17	15
18	15	18	15	18	15
19	19	19	19	19	19
20	19	20	19	20	19

【図 14】

逆押しはずれ用停止制御テーブル(内部当選役ベルの小役)

左のリール		中央のリール		右のリール	
停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置
00	20	00	19	00	18
01	20	01	19	01	01
02	20	02	19	02	01
03	20	03	03	03	01
04	04	04	03	04	01
05	04	05	03	05	05
06	04	06	03	06	05
07	04	07	07	07	05
08	04	08	07	08	05
09	09	09	07	09	05
10	09	10	07	10	10
11	09	11	11	11	10
12	12	12	11	12	10
13	12	13	11	13	10
14	12	14	11	14	14
15	12	15	15	15	14
16	12	16	15	16	14
17	17	17	15	17	14
18	17	18	15	18	18
19	17	19	19	19	18
20	20	20	19	20	18

【図15】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技者がメダルをメダル投入手段に投入する際、遊技者の親指、人差し指又はメダル等が突出部への衝突によるメダルの投入の失敗を軽減し、容易にメダル投入手段にメダルを投入することが可能なメダル遊技機を提供すること。

【解決手段】 メダルを投入する開口部 101 を有するメダル投入手段 22 を備え、開口部 101 からメダルを投入することにより、遊技が行なわれるメダル遊技機において、

メダル投入手段 22 が、メダル遊技機の前面方向に突出しメダルを開口部 101 まで案内するメダル案内突起 102 を備え、メダル案内突起 102 を非対称にした。

【選択図】 図 4

特願 2 0 0 2 - 3 3 4 1 1 9

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社